

تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للأطفال بالمرحلة الأساسية

في مدينة إربد

إعداد

ريم محمد رضوان عبدالله عبيدات

إشراف

الدكتورة رند بشير محمد عربيات

الملخص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للأطفال بالمرحلة الأساسية في مدينة إربد، ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياسين، وهما : مقياس تأثير الألعاب الالكترونية، والذي تألف من (23) فقرة موزعة على أربعة أبعاد (التأثير النفسي، والتأثير الاجتماعي، والتأثير الجسمي، التأثير الاكاديمي)، ومقياس الصحة النفسية، والذي تألف من (27) فقرة موزعة على أربعة أبعاد (التكيف النفسي، والتكيف الاجتماعي، حل المشكلات، السلامة النفسية)، تكونت عينة الدراسة من (450) طالبًا وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وطُبِّقت أداتا الدراسة بعد التأكد من صدقهما وثباتهما، أظهرت نتائج الدراسة أنّ تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للأطفال بالمرحلة الأساسية في مدينة إربد جاء بمستوى(مرتفعًا)، وأن الصحة النفسية للأطفال بالمرحلة الأساسية في مدينة إربد جاءت بمستوى (متوسطًا)، وتبين عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين المتوسطات الحسابية في مستوى تأثير الألعاب الالكترونية للأطفال بالمرحلة الأساسية تُعزى لمتغير (الصف)، ويوجد فروق لمتغيرات كل من (مدة اللعب اليومية للألعاب الالكترونية) لصالح أكثر من 3 ساعات يوميًا، ومتغير(نوع

الألعاب التي يفضلها الطالب) لصالح الألعاب القتالية، كما أكدت النتائج أيضا عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المتوسطات الحسابية في مستوى تأثير الصحة النفسية للأطفال بالمرحلة الأساسية تُعزى لمتغير (الصف)، ويوجد فروق لمتغيرات كل من (مدة اللعب اليومية للألعاب الإلكترونية) لصالح أكثر من 3 ساعات يومياً، ومتغير (نوع الألعاب التي يفضلها الطالب) لصالح الألعاب القتالية، كما أظهرت النتائج وجود علاقة دالة إحصائياً بين كل من تأثير الألعاب الإلكترونية وأبعادها وبين الصحة النفسية وأبعادها، وأوصت الدراسة بعقد دورات للمدرّاء والمعلمين والمرشدين والمدرسين وأولياء الأمور حول خطورة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالصحة النفسية، وبناء أنشطة ودورات إرشادية لطلبة المرحلة الأساسية حول مخاطر الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: تأثير الألعاب الإلكترونية، الصحة النفسية، طلبة المرحلة الأساسية.

The Impact of Using Electronic Games on the Mental Health of Children of Primery Schools in Irbid City

Prepared By

Reem Moh'd Radwan Abdallah Obeidat

Supervisor By

Dr. Rand Bashir Mohammed Arabiyat

Abstract

The study aimed to investigate the impact of electronic games on the psychological health of children in the basic stage in Irbid city. To achieve the study's objectives, two scales were developed: the Electronic Games Impact Scale, which consisted of 23 items distributed across four dimensions (psychological impact, social impact, physical impact, and academic impact), and the Psychological Health Scale, which consisted of 27 items distributed across four dimensions (psychological adaptation, social adaptation, problem-solving, and psychological safety). The study sample consisted of 450 students who were randomly selected. The study tools were applied after ensuring their validity and reliability. The results of the study showed that the impact of electronic games on the psychological health of children in the primary stage in the city of Irbid was at a high level, The mental health of children in the basic stage in the city of Irbid was at an average level, There are no statistically significant differences between the arithmetic averages on the level of impact of electronic games on children in the basic stage due to the variable (grade), and there are differences for the variables of both (the daily duration of

playing electronic games) in favor of more than 3 hours a day, and the variable (the type of games that the student prefers) in favor of combat games, The results also confirmed that there are no statistically significant differences between the arithmetic averages in the level of impact on children's mental health in the basic stage due to the variable (grade), and there are differences for the variables of both (the daily duration of playing electronic games) in favor of more than 3 hours a day, and the variable (the type of games that the student prefers) in favor of combat games, The results also showed a statistically significant relationship between the impact of electronic games and their dimensions and mental health and its dimensions. The study recommended holding training sessions for administrators, teachers, and parents on the dangers of Electronic games and their relationship to psychological health, and building Guidance activities and sessions for students in the basic stage on the risks of Electronic games.

KeyWords: Electronic Games, Mental health, Basic Stage Students.